

**ISSN 2088-2092**

Volume III No. 2 Juni 2013

**PUBLIKASI**

**PENDIDIKAN**

**Jurnal Pemikiran, Penelitian Dan Pengabdian  
Masyarakat  
Bidang Pendidikan**

Jurnal Publikasi Pendidikan	Volume III	No. 2	Hal. 67-127	Makassar, Juni 2013	ISSN 2088-2092
-----------------------------------	------------	-------	-------------	------------------------	-------------------



## DAFTAR ISI

Hj. Fajar	Efektivitas Penggunaan Pendekatan Inkuiri Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar	67- 73
Nurjannah	Penerapan Metode Pembelajaran <i>Aptitude Treatment Interaction</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	74- 82
Arifin Manggau & Syamsuardi	Child Development Based Cognitive Handycraft (Visual Spatial) Through Creative Play At Lotus Kindergarten Teachers' Training College Makassar City	83- 93
St. Maryam	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Student Teams Achievement Divisions</i> (STAD) Pada Mata Pelajaran Matematika	94- 97
Rasmi Djabba	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tentang Rantai Makanan Dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Picture and Picture</i> Di Sekolah Dasar	98- 101
Rohana	Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menulis Bahasa Inggris Dengan Penerapan Media Audio Visual	102 -
Abdul Khalik	Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Fiksi Siswa Kelas VI SD Negeri Mappala Melalui Media Gambar	112 -
Asraruddin Lambogo	Penerapan Metode Eksperimen Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siswa Sekolah Dasar	117 -
Nasaruddin	Metode Pembelajaran Seni Di SD Bawalangiri Maros	121 -
		127

**CHILD DEVELOPMENT BASED COGNITIVE HANDYCRAFT  
(VISUAL SPATIAL) THROUGH CREATIVE PLAY  
AT LOTUS KINDERGARTEN TEACHERS'  
TRAINING COLLEGEMAKASSAR CITY**

**Arifin Manggau**

**Syamsuardi**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FIP UNM

**Abstract**

*This research is a qualitative descriptive study aimed to determine the child's cognitive development based handycraft (visual spatial) through creative play in kindergarten Lotus Teacher Training Institute Makassar. Data collection by observation, interview and documentation. The results of research indicating that children's cognitive development based handycraft (visual spatial) through creative play in kindergarten Lotus Teacher Training Institute Makassar creative play activities include coloring, there are 4 (four) approaches used include first; smoothness of the child without any pressure so that easy to think, second; flexibility; comfortable idea, third; originality; outcomes and own copyrighted work, and the fourth; elaborate; aide du unite into one. Next is Meronce activities to enhance creativity, imagination training, and training in working together. And the last is the Block activities that children can think in advance that will do, children can find or create new things, and the children are finding new or original.*

**Keyword:** *child's cognitive development, handycraft (visual spatial)*

**Abstrak**

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengembangan kognitif anak berbasis handycraft (*visual spasial*) melalui bermain kreatif di taman kanak-kanak Teratai IKIP kota Makassar. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan kognitif anak berbasis handycraft (*visual spasial*) melalui bermain kreatif di taman kanak-kanak Teratai IKIP kota Makassar meliputi bermain kreatif dalam kegiatan mewarnai, ada 4 (empat) pendekatan yang digunakan meliputi pertama; kelancaran yakni anak tanpa ada tekanan sehingga mudah berpikir, kedua; keluwesan; nyaman menuangkan ide, ketiga; orisinalitas; hasil cipta karya dan dilakuakn sendiri, dan keempat; mengelaborasi; menyatukan duaide menjadi satu. Selanjutnya adalah kegiatan Meronce dengan meningkatkan kreatifitas, melatih imajinasi, dan melatih dalam kerja kebersamaan. Dan yang terakhir adalah kegiatan menyusun balok yakni anak dapat memikirkan terlebih dahulu yang akan dikerjakan, anak dapat menemukan atau menciptakan hal baru, dan temuan anak bersifat baru atau orisinal.

**Kata kunci:** perkembangan kognitif anak, handycraft

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang Masalah**

Kehidupan berbangsa dan bernegara di Republik Indonesia, diarahkan kepada peningkatan kualitas sumberdaya manusia (SDM), kualitas keluarga, masyarakat dan bangsa, secara khusus diarahkan kepada kehidupan anak yang merupakan sasaran

prioritas pembangunan nasional. Hal tersebut dapat kita jumpai dalam berbagai konsep kenegaraan yang ada di Indonesia. Tahun 1993 telah dituangkan dalam Garis-Garis Besar Haluan Negara (GBHN) tentang pembangunan anak, yaitu bahwa pembangunan anak sudah harus dimulai sejak dalam kandungan dan diarahkan pada peningkatan kualitas keluarga.



Anak adalah anugrah terbesar yang diberikan Tuhan kepada kita. Untuk itu perlu disyukuri dengan bermakna. Salah satu perwujudan rasa syukur yang utama adalah dengan menerima keutuhannya dan bersedia mengembangkan segenap potensinya dengan sebaik-baiknya.

Potensi anak dari manapun dia berasal (termasuk anak-anak Indonesia) berdasarkan riset terkini diyakini sangat luar biasa dan menakjubkan (sarwa potensi), sehingga cukup tepat disebut *golden ages priority*. Gambaran tentang potensi anak yang diyakini terpercaya, secara sederhana saat ini salah satunya ditunjukkan dengan teori *multiple intelligences* (kecerdasan jamak) yang diajukan dan dipopulerkan oleh Howard Gardner. Untuk sementara, hingga saat ini telah teridentifikasi beberapa ragam kecerdasan anak, yaitu: kecerdasan linguistik (cerdas kosakata), kecerdasan logika dan matematika (cerdas angka dan rasional), kecerdasan spasial (cerdas ruang/tempat/gambar), kecerdasan kinestetik-raga (cerdas raga), kecerdasan musik (cerdas musik), kecerdasan interpersonal (cerdas orang), kecerdasan intrapersonal (cerdas diri), kecerdasan naturalis (cerdas alam), serta kecerdasan eksistensial.

Kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan untuk membentuk suatu gambaran tentang tata ruang didalam pikiran. Anak dengan kecerdasan visual-spasial yang tinggi cenderung berpikir secara visual. Mereka kaya khayalan internal (*internal imagery*) sehingga cenderung imajinatif dan kreatif. Orang dewasa dan anak anak dengan kecerdasan visual-spasial tinggi memiliki kepekaan dalam mengobservasi dan memiliki kemampuan untuk berpikir dalam gambar. Kemampuan ini memungkinkan untuk bisa membayangkan bentuk bentuk geometri atau tiga dimensi dengan mudah. Kemampuan spasial ini sendiri seperti yang dikutip Gardrer dibagi menjadi tiga komponen yakni, (a) Kemampuan untuk mengenali identitas sebuah objek yang ada didepannya dari sudut pandang yang berbeda, (b) Kemampuan untuk membayangkan perubahan sebuah konfigurasi ketika komponen konfigurasi itu dirubah atau

dipindah. Misal saat bermain balok, anak dapat membayangkan apabila sebuah balok dipindah nantinya akan terbentuk sebuah bangunan seperti yang ia inginkan. dan (c) Kemampuan untuk memahami hubungan spasial antara dirinya dengan benda lain. Misalnya saat naik sepeda, seorang anak dapat memperkirakan jarak dirinya dengan sebuah pohon.

Anak dengan kecerdasan visual-spasial yang tinggi berpikir dengan gambar dan imej (*image*). Biasanya mereka menyukai kegiatan bermain *Puzzle*, menggambar, bermain balok, bermain *maze*, membangun bentuk, serta berimajinasi membentuk bangunan bangunan lewat permainan, anak anak dengan kecerdasan ini juga seringkali melamun. Dalam belajar, anak anak ini adalah tipe belajar secara visual. Mereka menyukai poster dan gambar, film dan presentasi visual lain untuk menyerap informasi baru. Sebagai "pelamun", anak anak ini terkadang menghadirkan sebuah film dalam bayangan internal mereka yang tidak pernah mereka lihat secara nyata. Tidak hanya melamun atau berhayal, anak anak ini juga pengamat yang tajam terhadap dunia sekitarnya, suka mencari cari kesalahan dan detil yang orang lain lupakan.

Pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat (Tedjasaputra, 2001:127). Proses rumit yang terjadi dalam sebuah computer sama rumitnya dengan yang terjadi dalam otak manusia. Seperti halnya computer, otak manusia juga menerima informasi, memprosesnya kemudian member jawaban, proses jalannya informasi tersebut pada manusia disebut kognitif.

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancainderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat



melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Salah satu cara mengembangkan kognitif anak dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan bermain *puzzle*, menggambar, bermain balok, bermain *maze*, membangun bentuk, serta berimajinasi membentuk bangunan bangunan lewat permainan. Dengan melakukan kegiatan tersebut kecerdasan visual-spasial anak dapat berkembang.

## B. Perumusan Masalah

Dengan berdasar pada latar belakang di atas, maka masalah penelitian ini adalah Bagaimanakah pengembangan kognitif anak berbasis handycraft (visual spasial) melalui bermain kreatif di taman kanak-kanak Teratai KIP kota makassar?

## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Pengertian Kognitif

Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat (Tedjasaputra, 2001:127). Proses rumit yang terjadi dalam sebuah computer sama rumitnya dengan yang terjadi dalam otak manusia. Seperti halnya computer, otak manusia juga menerima informasi, memprosesnya kemudian member jawaban, proses jalannya informasi tersebut pada manusia disebut kognitif.

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancainderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan pikiran, symbol,

penalaran dan pemecahan masalah. Pada dasarnya pengembangan kognitif anak sangat penting sebab dengan pengembangan kemampuan kognitif tersebut maka anak mampu:

- Mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komperhensif.
- Melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- Mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- Melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan).
- Memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Kognitif memiliki defenisi yang berbeda-beda tergantung kepada sudut pandang ahli yang mendefinisikannya, akan tetapi semua mengarah kepada bagaimana seorang anak mampu berimajinasi, menghayati, mengidentifikasi, melihat, menduga, menandai, membedakan serta menarik kesimpulan dari apa yang dijumpainya melalui lingkungan.

Kemampuan kognitif meliputi kemampuan mengidentifikasi, mengklasifikasi, mengurut, mengamati, membedakan, membuat peramalan, menarik kesimpulan, membandingkan dan menentukan hubungan sebab akibat. (Taiyeb, 2009:11).

Perkembangan kognitif mempunyai empat aspek yakni:

- Kematangan*, merupakan pengembangan dari susunan syaraf. Misalnya kemampuan melihat atau mendengar disebabkan oleh kematangan yang sudah dicapai oleh susunan syaraf yang bersangkutan.
- Pengalaman*, merupakan hubungan timbal balik antara organism dengan lingkungannya.
- Transmisi social*, yaitu pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam



hubungannya dengan lingkungan social seperti cara pengasuhan dan pendidikan dari orang lain yang diberikan kepada anak.

- d. *Ekuilibrasi* yaitu, adanya kemampuan yang mengatur dalam diri anak agar ia selalu mampu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya.

Berdasarkan dari penjelasan-penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif sangat penting bagi anak usia dini. Sebab perkembangan kognitif merupakan pengembangan daya persepsi anak akan hal yang mereka lihat, alami sendiri serta dapat memecahkan atau menyelesaikan masalah yang ia alami baik secara sendiri-sendiri maupun berkelompok.

Salah satu hal yang dapat membantu perkembangan kognitif anak adalah dengan bermain balok, dimana dengan permainan ini anak-anak akan dilatih dan dibimbing untuk mengurutkan, mengamati, membedakan, membuat peramalan, menarik kesimpulan, membandingkan serta menentukan hubungan sebab akibat. Dari permainan balok itu sendiri, sehingga disamping bermain mereka juga tidak menyadari bahwa sebenarnya mereka telah belajar menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang mereka temui ketika bermain balok yang tentu saja hal tersebut dapat membantu perkembangan kognitif anak sebagai mana yang ingin dicapai oleh guru dalam hal ini peneliti. Untuk itu pengembangan kognitif anak usia dini sangatlah penting untuk perkembangan anak selanjutnya, sebab anak akan lebih mudah berinteraksi dengan lingkungannya, dimana dalam lingkungan anak akan menemui hal-hal baru yang belum pernah mereka temukan sebelumnya baik dalam kehidupan keluarga maupun dalam lingkungan sekolahnya.

Aspek Utama dalam Pengembangan Kognitif menurut (Departemen Pendidikan Nasional, 2007: 3) pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu:

- a. Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*)

- b. Kemampuan mengingat (*memory*)  
 c. Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasonerupakaing*)  
 d. Kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*)  
 e. Kemampuan bilangan (*numerical ability*)  
 f. Kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*)  
 g. Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*)

Adapun cirri-ciri anak yang mempunyai perilaku kognitif menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007: 4) antara lain:

- a. Berpikir lancar, yaitu menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran lancar.  
 b. Berpikir luwes, yaitu menghasilkan gagasan-gagasan yang beragam, mampu mengubah cara atau pendekatan dan arah pemikiran yang berbeda-beda.  
 c. Berpikir orisinal, yaitu memberikan jawaban yang tidak lazim atau lain dari yang lain yang jarang diberikan kebanyakan orang lain.  
 d. Berpikir terperinci (*elaborasi*), yaitu mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan.

Piaget membagi 4 tingkat perkembangan kemampuan otak untuk berpikir mengembangkan pengetahuan (Kognitif), yaitu tahapan sensori motorik, pra operasional kongkrit, operasional kongkrit, dan operasional formal. Anak Taman Kanak-kanak berada pada tahapan pra operasional (2-7 tahun). Dikatakan pra operasional karena anak telah menggunakan logika pada tempatnya. Lebih lanjut, tahapan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan untuk mengorganisasi dan mengkoordinasikan serta mempersepsikan dengan gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik. Dalam kenyataannya, pra operasional adalah kemampuan anak untuk mengantisipasi pengaruh dari satu kejadian dalam kejadian yang lain.  
 b. Perkembangan pra operasional anak, memungkinkan anak berpikir dan menyimpulkan eksistensi sebuah benda



atau kejadian tertentu walaupun benda atau kejadian itu berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya.

- c. Anak mengerti bahwa perubahan dalam satu faktor disebabkan oleh perubahan dalam faktor lain. misalnya dua buah gelas yang berkapasitas sama tetapi berbeda bentuk dituangi air dengan jumlah yang sama maka anak akan cenderung menebak isi gelas yang tinggi lebih banyak daripada isi gelas yang pendek, karena anak hanya mampu melihat pada ketinggian pada gelas air yang tinggi tanpa memperhitungkan kuantitas atau volume yang sama pada gelas yang pendek tetapi besar.
- d. Pada tahap ini anak memiliki angan-angan karena ia berpikir secara intuitif yakni berpikir dengan berdasarkan ilham.

Piaget mengemukakan atau mengidentifikasi tiga tahapan proses membangun pengetahuan:

a. Asimilasi

Proses asimilasi berupa proses aktif dalam menggunakan skema untuk merespons lingkungan. Proses asimilasi adalah proses penyatuan informasi baru ke stuktur kognitif yang sudah ada dalam benak anak.

b. Akomodasi

Akomodasi merupakan penyesuaian aplikasi skema yang cocok dengan lingkungan yang direspons, atau penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru.

c. Equilibrium

Equilibrium adalah keseimbangan antara skema yang digunakan dengan lingkungan yang direspons sebagai hasil ketepatan akomodasi, atau penyesuaian antara asimilasi

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007: 9), Dimensi karakteristik perkembangan kognitif, antara lain:

- a. Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat, atas-bawah, dan sebagainya.
- b. Dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) dengan

obyek nyata atau melalui visualisasi gambar,

- c. Dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan.
- d. Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran.
- e. Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat.
- f. Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
- g. Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.
- h. Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah.
- i. Mengenali dan menyebutkan angka 1-10.

## 2. Kecerdasan Visual-Spasial

Kecerdasan visual dan spasial adalah kemampuan untuk melihat dan mengamati dunia visual dan spasial secara akurat (cermat). Kemampuan untuk membentuk suatu gambaran tentang tata ruang didalam pikiran. Anak-anak dengan kecerdasan visual-spasial yang tinggi cenderung berpikir secara visual. Mereka kaya khayalan internal (internal imagery) sehingga cenderung imajinatif dan kreatif.

Menurut Ali Nugraha (1997:12) Kecerdasan visual dan spasial adalah kemampuan untuk melihat dan mengamati dunia visual dan spasial secara akurat (cermat). Visual artinya gambar, spasial yaitu hal-hal yang berkenaan dengan ruang atau tempat. Kecerdasan ini melibatkan kesadaran akan warna, garis, bentuk, ruang, ukuran dan juga hubungan di antara elemen-elemen tersebut. Kecerdasan ini juga melibatkan kemampuan untuk melihat obyek dari berbagai sudut pandang.

Kemampuan spasial ini sendiri seperti yang dikutip Gardner dibagi menjadi tiga komponen (ini terjemahan bebasnya, silahkan merujuk pada buku *Frames of mind: The Theory of Multiple Intelligences*).

- a. Kemampuan untuk mengenali identitas sebuah objek yang ada didepannya dari sudut pandang yang berbeda



- b. Kemampuan untuk membayangkan perubahan sebuah konfigurasi ketika komponen konfigurasi itu dirubah atau dipindah. Misal saat bermain balok, anak dapat membayangkan apabila sebuah balok dipindah nantinya akan terbentuk sebuah bangunan seperti yang ia inginkan
- c. Kemampuan untuk memahami hubungan spasial antara dirinya dengan benda lain. Misalnya saat naik sepeda, seorang anak dapat memperkirakan jarak dirinya dengan sebuah pohon.

Anak-anak dengan kecerdasan visual-spasial yang tinggi berpikir dengan gambar dan imej (*image*). Biasanya mereka menyukai kegiatan bermain *Puzzle*, menggambar, bermain balok, bermain *maze*, membangun bentuk, serta berimajinasi membentuk bangunan-bangunan lewat permainan, anak-anak dengan kecerdasan ini juga seringkali melamun.

Dalam belajar, anak-anak ini adalah tipe belajar secara visual. Mereka menyukai poster dan gambar, film dan presentasi visual lain untuk menyerap informasi baru. Sebagai "pelamun", anak-anak ini terkadang menghadirkan sebuah film dalam bayangan internal mereka yang tidak pernah mereka lihat secara nyata. Tidak hanya melamun atau berhayal, anak-anak ini juga pengamat yang tajam terhadap dunia sekitarnya, suka mencari-cari kesalahan dan detil yang orang lain lupakan.

Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial adalah:

- a. Anda menyukai seni, menikmati lukisan dan patung. Anda memiliki citra rasa yang baik akan warna.
- b. Anda cenderung menyukai pencatatan secara visual dengan menggunakan kamera atau handycam.
- c. Anda bisa menulis dengan cepat saat Anda mencatat atau berpikir mengenai sesuatu. Anda dapat menggambar dengan cukup baik.
- d. Anda merasa mudah membaca peta atau melakukan navigasi, Anda memiliki kemampuan mengerti arah yang baik.
- e. Anda menikmati permainan seperti puzzle.

Tahap perkembangan Visual – Spasial anak usia balita (0 – 5 tahun)

Adapun kegiatan yang bisa menstimulasi kecerdasan visual-spasial menurut <http://bem.pefe.ui.ac.id/?p=2285> adalah

#### 1. Mencoret – coret

Untuk mampu menggambar, anak memulainya dengan tahapan mencoret terlebih dahulu. Mencoret merupakan aktivitas yang kadang tidak mendapat perhatian dari orang tua karena tampak tidak berarti. Padahal kegiatan ini sarat manfaat bagi si kecil.

Mencoret yang biasanya dimulai sejak anak berusia 18 bulan ini adalah sarana anak untuk mengekspresikan diri. Dari cara anak mencoret yang tidak setenang biasanya misalnya, kita bisa tahu kalau ia sedang kesal.

Coretan-coretan anak biasanya diawali dengan benang kusut kemudian terlihat membentuk garis dan kurva-kurva, lama-lama garis dan kurva ini semakin tegas bentuknya. Gerakan tangan yang dilakukan anak untuk membuat garis dan kurva pada dasarnya melatih keterampilan motorik halus selain itu juga melatih koordinasi mata dan tangan si kecil. Coretan-coretan ini merupakan bekal bagi anak untuk membuat huruf, dan membacanya.

#### 2. Menggambar dan Melukis

Dua kegiatan ini juga dapat menstimulus kecerdasan visual-spasial anak. Dengan dua media ini anak dapat menuangkan imajinasinya, anak dapat menuangkan ide-ide berceritanya dalam bentuk gambar yang kemudian bisa dia ceritakan kembali pada orang lain. Media yang digunakan sangat beragam mulai dari menggambar di kertas, menggambar di kayu, menggambar di kain, menggambar gelas, bisa dengan pensil warna, krayon, cat air. Bisa juga dengan melukis menggunakan kuas, dengan jari, dengan tangan, membuat cetakan cetakan tangan, membuat cetakan cetakan kaki. Bisa juga mencetak buahan misalnya dengan buah belimbing yang dipotong rata tengah sehingga membentuk bintang yang kemudian bisa dicetak menggunakan cat warna, atau mencetak daun.



## METODE PENELITIAN

3. Melakukan permainan konstruktif dan kreatif

Untuk stimulasi ini bisa menggunakan media apa saja yang ada disekitar kita, Anak anak bisa menggunakan media balok kayu atau plastik

4. Bermain Puzzle dan Bermain Maze

5. Membuat prakarya

Seni melipat kertas juga merupakan latihan yang bisa melatih kecerdasan visual-spasial.

6. Mengatur dan merancang

Untuk mengasah kemampuan visual spasialnya, sikecil juga bisa diajak untuk ikut serta dalam mengatur ruangan dirumah. Kegiatan ini bisa disesuaikan dengan usia anak. Untuk anak usia 3 – 4 tahun mungkin sudah dapat diajak untuk mengatur kamar tidurnya atau taman mini dibelakang rumah. Membiarkan anak untuk berkreasi akan meningkatkan kepercayaan dirinya sekaligus memberi ruang untuk berimajinasi menciptakan “keindahan”. Untuk anak dengan usia lebih muda mungkin bisa dilatih dengan merapikan rak buku atau rak mainannya sendiri.

7. Menyanyi, mengenal dan membayangkan suatu konsep

Dibalik kegembiraan anak saat melakukan kegiatan ini, seni juga dapat membuat anak menjadi cerdas. Melalui bernyanyi misalnya, anak mengenal berbagai konsep. Lagu mengenai pemandangan misalnya, akan membuat anak mengenal konsep bukit, sawah, sungai dan gunung. Ketika ia menyanyikannya, ia juga membayangkan objek objek alam yang dinyayikannya, referensi imajinasi anakpun kian bertambah.

8. Mengunjungi berbagai tempat

Mengunjungi berbagai tempat bisa memperkaya pengalaman visual anak. Orang tua bisa mengajak anak ke museum, toko buku, perpustakaan, kebun binatang, laut, sungai, sawah, gunung, dan mungkin dengan berkemah. Semua pengalaman yang didapat akan memperjelas gambaran visual yang ada dalam benaknya

### A. Jenis, Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 1. Jenis penelitian

Jenis Penelitian ini adalah jenis penelitian Kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan atau melukiskan kondisi “apa yang ada” dalam suatu situasi dari proses pengembangan kognitif anak berbasis handycraft (visual-spasial) melalui bermain kreatif di Taman Kanak-Kanak (TK). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yakni untuk memperoleh sejumlah informasi tentang status gejala pada saat penelitian dilakukan, yaitu gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan (Sumanto, 1995).

Pendekatan deskriptif kualitatif ini merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis atau lisan dari orang atau perilaku yang dapat diamati (Bogdan dan Taylor, 1975). Selanjutnya, suatu penelitian dinyatakan penelitian kualitatif manakalah keseluruhan penelitian itu bersifat kualitatif (Garna dalam Suardi, 1999).

#### 2. Lokasi penelitian

Penelitian ini berlokasi di TK Teratai IKIP Kota Makassar dengan memilih salah satu diantara beberapa TK yang terdapat di Kota Makassar ini. Adapun pertimbangan penunjukan lokasi tersebut sebagai tempat penelitian disebabkan sebagai salah satu Taman Kanak-Kanak yang lebih mengedepankan proses perkembangan dengan berdasar dari keinginan dan harapan orang tua.

#### 3. Waktu penelitian

Waktu penelitian berlangsung selama 6 (enam) bulan yaitu mulai tanggal 1 Maret 2013 s.d 1 Agustus 2013

### B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk melakukan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi yaitu pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkandatakonkritterhadappenyeleng



garaan pendidikan anak dini usia di taman tanak-kanak (TK) Teratai kota Makassar.

2. Dokumentasi yaitu pengumpulan data dengan mengadakan pencatatan terhadap sejumlah dokumen atau bukti lain yang erat hubungannya dengan penelitian ini.
3. Wawancara dengan pola pertanyaan berstruktur dan terencana dalam sebuah pedoman penelitian yang telah dibuat oleh peneliti dan Pengumpulan data dengan teknik wawancara dimaksudkan untuk mencari kajian tentang sejauh mana pelaksanaan pembelajaran kognitif berbasis handycraff (visual-spasial) melalui bermain kreatif di Taman Kanak-Kanak Teratai IKIP kota Makassar, antara lain:
  1. Tahap pendahuluan adalah peneliti melakukan studi pendahuluan. Penelitian melakukan berbagai pendekatan kepada pihak yang akan mendukung penelitian ini.
  2. Tahap pelaksanaan penelitian, yaitu peneliti ke lapangan dengan mengadakan wawancara langsung kepada pihak pengelola dan tutor Taman Kanak-Kanak (TK) Teratai IKIP kota Makassar.

#### C. Teknik Analisis Data

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif oleh sebab itu, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deksriptif. Data yang telah diperoleh dari hasil dokumentasi, wawancara, dan observasi, dilanjutkan dengan analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan (memaparkan), menganalisis, dan menginterpretasi secara mendalam terutama data yang berhubungan dengan pembelajaran kognitif berbasis handycraff (visual-spasial) melalui bermain kreatif di Taman Kanak-Kanak Teratai kota Makassar.

Secara garis besar tahapan dalam analisis data ditempuh langkah-langkah sebagai berikut (1) reduksi data, yaitu membuat abstraksi atau rangkuman, (2)

penyajian data, yaitu penyajian dengan mengambil pokok-pokok namun dapat dijamin kesahihannya, dan (3) kesimpulan dan verifikasi, yaitu menarik kesimpulan tentative sehingga memungkinkan verifikasi selama penelitian berlangsung. Tahapan ini dilakukan secara bersamaan sehingga pengumpulan data dan analisis data selalu sejalan dalam waktu yang bersamaan.

#### D. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data dimaksudkan untuk memperoleh tingkat kepercayaan yang berkaitan dengan seberapa jauh kebenaran hasil penelitian. Untuk menetapkan keabsahan data, peneliti melakukan pemeriksaan data dengan ketekunan pengamatan dan teknik triangulasi

Teknik ketekunan pengamatan dilakukan dengan maksud mengadakan pengamatan dengan teliti, rinci dan mendalam serta berkesinambungan terhadap fenomena dan peristiwa yang terjadi pada latar penelitian sehingga ditemukan hal-hal yang relevan dengan kepentingan penelitian. Dengan perkataan lain, ketekunan pengamatan bermaksud menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan masalah yang sedang diteliti dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci.

Teknik triangiulasi dilakukan dengan maksud mengecek ulang derajat keterpercayaan data atau informasi yang telah diperoleh. Triangulasi yang dilakukan adalah triangulasi sumber yakni pengecekan kebenaran data atau informasi yang diperoleh dari subjek penelitian dengan menggunakan pengecekan data yang telah didapatkan dari berbagai sumber.

#### PEMBAHASAN

Bagian ini akan menjelaskan dan membahas hasil penelitian yang telah di dapatkan di lokasi penelitian yakni tentang kecerdasan visual dan spasial dalam pembelajaran edukatif seperti mewarnai, meronce dan menyusun balok.



## Bermain Kreatif Dalam Kegiatan Mewarnai

Kegiatan mewarnai, ada 4 (empat) pendekatan yang digunakan meliputi pertama; kelancaran, kedua; keluwesan, ketiga; orisinalitas, dan keempat; mengelaborasi. Kegiatan mewarnai gambar, dalam hal kelancarannya, masing-masing berbeda cara melakukannya. Yang tentunya masing-masing sesuai dengan daya pikirnya. Ada yang mendahulukan warna terang, ada pula yang memulainya dengan warna gelap. Kelancaran yang dimaksud disini yakni bagaimana anak mewarnai dengan tanpa tekanan secara psikis, konsentrasi mendalam dan menarik garis tanpa keluar dari bentuknya serta rapatnya setiap garis warna yang dituliskan secara berulang-ulang dalam mewarnai objeknya. Namun Keluwesan anak pada dasarnya nyaman dalam melakukan kegiatan mewarnai serta gampang dalam mencurahkan gagasan atau ide-ide kreatif dalam mengerjakan kegiatan mewarnai. Karena dengan hal tersebut, anak-anak mudah dalam menggunakan daya pikirnya. Begitupun Orisinalitas pada kegiatan mewarnai pada anak yakni mewarnai berdasarkan hasil pekerjaannya sendiri tanpa di ada bantuan dari orang lain. Terakhir adalah mengelaborasi yakni bagaimana melihat anak itu dalam menggabungkan ide yang satu ke ide yang lainnya dengan memadukan konsep dua ide yang di jadikan satu. Misalnya gambar ular phyton yang di beri sayap. Atau seekor burung yang di beri ekor panjang.

Pemahaman tentang kecerdasan visual spasial melalui mewarnai tentunya tidak terlepas dengan persoalan kreatifitas anak. Sebagaimana teori yang diungkapkan oleh Susanto, (2011) bahwa kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan mengelaborasi adalah merupakan bentuk untuk mengenali karakter anak melalui sebuah proses kreatifitas. Sehingga penjelasan diatas, menggunakan teori ini untuk mengukur tingkat kecerdasan visual spasial anak.

## Bermain Kreatif Dalam Kegiatan Meronce

Meronce merupakan juga jenis permainan edukatif yang tentunya di rancang khusus

dalam kepentingan pendidikan. Tujuan dalam permainan meronce adalah antara lain meningkatkan kreatifitas, melatih imajinasi, dan melatih dalam kerja kebersamaan.

### a. Meningkatkan kreatifitas anak

Dengan kegiatan meronce merupakan bentuk pengasahan kreatifitas anak yang dimilikinya sejak lahir. Ada hal yang nampak terlihat dalam proses kreatifitasnya sekaitan kegiatan meronce yakni seperti pada hal menciptakan karya gelang tangan misalnya, ada beberapa karya yang tercipta dan memiliki keunikan yang tentunya berbeda dari masing-masing anak. Keunikan itu terlihat pada mengaturnya bijia-bijian misalnya, dengan memadukan antara bijian lonjong, bulat dan bijian gepeng. Dari tiga bentuk bijian ini dalam satu rangkaian gelang, tentunya ada ke unikan dan inovasi anak dalam memahami fungsi dan makna di balik pembuatan gelang yang dilakukannya itu yakni dengan memberi nilai estetis tentunya. Hal ini tidak terlepas dari persoalan kreatifitas tentunya, dengan mengembangkan nilai yang ada dan sekaligus menciptakan inovasi baru sekaitan tentang kegiatan meronce yang dilakukan oleh anak itu.

### b. Melatih Imajinasi Pada Anak

Imajinasi dalam dunia anak, tentunya masing-masing sudah dimilikinya. Hal ini ketika kita merasakan di waktu kecil seperti "aku ingin menjadi astronot" dan banyak lagi. Namun dalam kegiatan meronce, tentunya imajinasinya berbeda sesuai pernyataan di atas. Imajinasi yang tertuang pada anak ketika pada kegiatan meronce berlangsung, itu ditandai dengan berbagai pertanyaan yang dilayangkan oleh anak kepada gurunya, tarolah bila biji-bijian bahan meroncanya; bu, biji ini bisa di pakai untuk jadi peluru senjata ya bu..? atau dengan pertanyaan anak; gelang ini, aku mau cat kuning supaya jadi emas... artinya bahwa perkembangan imajinasi anak itu secara terus menerus berlangsung seiring perkembangan fisik dan kognisi anak yang tentunya juga berdasarkan banyak hal-hal yang dilihatnya diluar.



### c. Kerja dalam kebersamaan

Kegiatan meronce, selalu di kerjakan dalam kegiatan berkelompok. Mengapa secara berkelompok, yakni untuk membentuk jiwa dan karakter social anak baik dalam kebersamaannya bekerja maupun dalam berinteraksi secara verbal.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas tentang meronce, di perkuat oleh pemaparan B.E.F. Montolalu dkk (2008) dalam bukunya menyatakan bahwa tujuan meronce adalah mampu mengembangkan ekspresi anak melalui media ronce, mampu mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi anak, melatih otot-otot tangan, memupuk perasaan estetis, melatih pengamatan, dan memupuk ketelitian serta kerapian.

### Kegiatan Menyusun Balok pada Anak

Dalam kegiatan menyusun balok, berbagai aspek pengembangan yang dapat tercapai yakni antara lain anak dapat memikirkan terlebih dahulu yang akan di kerjakan, anak dapat menemukan atau menciptakan hal baru, dan temuan anak bersifat baru atau orisinal. Bahwa anak dapat memikirkan terlebih dahulu yang akan dikerjakan. Ternyata beberapa anak yang memiliki type seperti ini dengan di tandai saat memulai pekerjaannya, anak terlebih dahulu menyampaikan dan melakukan idenya. Begitupun anak yang dapat menemukan atau menciptakan hal baru bahwa dalam pembelajaran di kegiatan menyusun balok bahwa sering anak ditemukan menyusun balok berdasarkan seleranya sehingga melahirkan karya-karya yang unik. Sepertinya selalu mengarah pada karya-karya yang sifatnya eksperimen namun membuahkan hasil tentunya dengan berbagai bentuk dan model. Terakhir adalah anak menyusun balok dengan penemuan baru dan orisinil yakni masih terlihat selalu dengan dinyatakan pada bangunannya senantiasa berkembang dari apa arahan dan petunjuk guru untuk dikerjakan. Hal ini dilakukan oleh anak yang merupakan orisinal buatan anak itu. Namun dalam persoalan ini, hanya beberapa anak saja yang memiliki kemampuan akan hal tersebut.

Sehingga menurut Mariani (2008) dalam bukunya menjelaskan bahwa dengan bermain, anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri. Dalam bermain, anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi dan kreatifitas seperti yang tertuang dalam kegiatan menyusun balok.

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang di temukan di lokasi penelitian, maka tujuan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui pengembangan kognitif anak berbasis handycraft (visual spasial) melalui bermain kreatif di taman kanak-kanak Teratai IKIP kota Makassar meliputi bermain kreatif dalam kegiatan mewarnai, ada 4 (empat) pendekatan yang digunakan meliputi pertama; kelancaran, kedua; keluwesan, ketiga; orisinalitas, dan keempat; mengelaborasi. Selanjutnya adalah kegiatan Meronce yang merupakan juga jenis permainan edukatif yang tentunya di rancang khusus dalam kepentingan pendidikan. Tujuan dalam permainan meronce adalah antara lain meningkatkan kreatifitas, melatih imajinasi, dan melatih dalam kerja kebersamaan. Dan yang terakhir adalah kegiatan menyusun balok. Dalam kegiatan menyusun balok, berbagai aspek pengembangan yang dapat tercapai yakni antara lain anak dapat memikirkan terlebih dahulu yang akan di kerjakan, anak dapat menemukan atau menciptakan hal baru, dan temuan anak bersifat baru atau orisinal.

### B. Saran

1. Kepada guru Taman Kanak-Kanak agar lebih intensif dalam memberikan bimbingan pengembangan kemampuan kecerdasan visual dan spasial (kognitif) anak melalui media edukatif.
2. Hendaknya guru lebih kreatif dalam menciptakan media edukatif yang sederhana sesuai dengan tema ajar.



DAFTAR PUSTAKA

- B.E.F Montolalu, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Bodgan Robert, Steven J. Taylor. 1975. *Kualitatif: Dasar-Dasar Penelitian*. Surabaya: Usaha nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- <http://bem.pefe.ui.ac.id/?p=2285>
- Hurlock,Elizabeth. 1990. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Mariani.S. 2008.*Jenis-jenis Permainan Yang Dapat Meningkatkan Kreatifitas Anak di Taman Kanak-kanak*. Jogjakarta: Diva Press.
- Soetjoningsih. 1998. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC
- Sumanto. 1995. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Andi Offset.
- Susanto, A. 2011.*Perkembangan Anak Usia Dini (pengantar dalam berbagai aspek)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen PMPTK.
- Tayieb. H. *Pembentukan Interaksi Sosial Anak melalui Metode Bermain Balok di TK*. Skripsi. Tidak diterbitkan